

Foundational archetypes in metro 2033: Territorial structures and urban centers

*Original*

Foundational archetypes in metro 2033: Territorial structures and urban centers / SANCHEZ GARCIA, Manuel. - ELETTRONICO. - 5:1(2018), pp. 121-136. [10.15648/Coll.1.2018.9]

*Availability:*

This version is available at: 11583/2729672 since: 2021-02-01T12:54:11Z

*Publisher:*

Sello editorial Universidad del Atlántico

*Published*

DOI:10.15648/Coll.1.2018.9

*Terms of use:*

openAccess

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

*Publisher copyright*

GENERIC -- per es. Nature : semplice rinvio dal preprint/submitted, o postprint/AAM [ex default]

The original publication is available at

<http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/Collectivus/article/view/1947/2107> /

<http://dx.doi.org/10.15648/Coll.1.2018.9>.

(Article begins on next page)

# ARQUETIPOS FUNDACIONALES EN METRO 2033: ESTRUCTURAS TERRITORIALES Y CENTROS URBANOS

FOUNDATIONAL ARCHETYPES IN METRO 2033: TERRITORIAL  
STRUCTURES AND URBAN CENTERS

MANUEL SAGA\*

## RESUMEN

La fundación de ciudades, práctica humana por antonomasia, se estructura mediante elementos específicos llamados arquetipos en las obras de autores reconocidos. Dichos autores plantean el problema de la ciudad contemporánea como metrópolis, un ente diferenciado de su germen histórico. Sin embargo, la producción de ficciones contemporáneas basadas en entornos urbanos fundacionales ofrece un campo de estudio que conecta la categorías urbanas de la antigüedad con el diseño de espacios narrativos interactivos. El análisis de la presencia de estas categorías en la obra *Metro 2033*, serie de novelas y videojuegos publicados entre 2002 y 2016 por Dmitri Glujvski, visibiliza el uso de arquetipos fundacionales para la estructuración de narraciones distópicas con alta carga política.

**PALABRAS CLAVE:** Ciudad, Historia Urbana, Arquetipo, Novela, Videojuego.

## ABSTRACT

The act of founding cities, a most characteristic human practice, responds to specific archetypes which has been studied by recognized authors. Their works consider the problem of the contemporary city as a metropolis, a construct well different from its foundational historic core. However, nowadays production of fiction narratives, based on foundational urban contexts, offers a field of research that connects ancient categories with design of interactive fictional spaces. The analysis of these categories in the work *Metro 2033* by Dmitri Glujvski, a series of novels and video games published between 2002 and 2016, shows the use of foundational archetypes for the structuring of dystopic narrations with strong political messages.

**KEYWORDS:** City, Urban History, Foundations, Novels, Video Games.

---

\* Arquitecto especializado en Historia de la Arquitectura Patrimonio Urbano. Profesor de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de los Andes. Carrera 1 N° 18A-12. Bogotá- Colombia. Correo electrónico: m.sanchez16@unianes.edu.co

## 1. Introducción

Desde la publicación de *La Ciudad Antigua* (Fustel de Coulanges, 1864), el estudio de la historia global de la historia urbana ha planteado el problema de la evolución de la ciudad y su aparente quiebre a finales del siglo XIX. Autores posteriores como Joseph Rykwert en “La idea de ciudad” (Rykwert, 1976) o Lewis Mumford en “La ciudad en la historia” (Mumford, 1966) plantean la misma cuestión desde un planteamiento académico y analítico. Las categorías propuestas por estos autores permiten ordenar la historia de las ciudades en genealogías urbanas no evolutivas, al tiempo que posibilitan estudios comparativos entre fundaciones separadas por grandes distancias espaciales, temporales y culturales.

Sin embargo, la ciudad contemporánea, de naturaleza elusiva, parece evitar cualquier categorización que la relacione con prácticas tradicionales, consideradas como “ancestrales”. A pesar de que el estudio de la historia urbana se presenta como una herramienta que busca ser útil en la práctica, el problema de la ciudad actual es descrito con palabras dramáticas e hipérbolas.

Desaparecerá la ciudad o el planeta entero se convertirá en una vasta colmena humana? (lo que sería otro modo de desaparición). Las necesidades y los deseos que han movido a los hombres a vivir en ciudades pueden recuperar, en un nivel aún más elevado, todo lo que Jerusalén, Atenas o Florencia otrora parecieron prometer? ¿Hay una opción viva a mitad de camino entre Necrópolis y Utopía, es decir, la posibilidad de edificar un tipo nuevo de ciudad que, liberada de contradicciones internas, positivamente enriquezca y promueva el desarrollo humano? (Mumford, 1966, p.5)

Este distanciamiento entre lo tradicional y lo contemporáneo tiene que ver con la consideración de que el acto de crear nuevas ciudades no es tan común en la actualidad como en el pasado. Más allá de ejemplos puntuales como el de Masdar en Arabia Saudí (Foster and Partners, 2014), las ciudades nuevas quedaron en un lugar marginal del debate arquitectónico tras el ocaso del Movimiento Moderno y de los proyectos de creación de nuevas capitalidades como Brasilia y Chandigar durante los años cincuenta. Los problemas de la ciudad actual parecen no tener que ver con su creación sino con su desarrollo: infraestructuras, vivienda, movilidad, equipamientos, segregación social y otras temáticas similares encabezan los titulares de la literatura científica urbana. Para ellos, la ciudad

contemporánea no se crea ni se destruye, sólo se transforma.

Este tipo de planteamientos deja de lado los modos de creación urbana relacionados con la ficción, popularizados desde el siglo XVI a través de crónicas utópicas, obras teatrales, cuentos, novelas, películas y videojuegos. Las ciudades ficticias son a menudo simplificaciones, adaptaciones al medio en el cual se desarrollan, por lo que carecen de la complejidad que las grandes ciudades han acumulado a través de los siglos. Sin embargo, esa misma razón las lleva a presentarse a través de sus piezas más elementales, del mínimo común denominador que las hace ser ciudades: sus atributos fundacionales, arquetipos que caracterizan a toda ciudad ya sea por su presencia o su ausencia, y que quedan cargados de la significación política y religiosa que da lugar a la urbe.

Este artículo propone el ejercicio de analizar la novela *Metro 2033* (Glukhovsky, 2009) y sus adaptaciones al videojuego *Metro 2033* (A4 Games, 2010) y *Metro Last Light* (A4 Games, 2013), con el objetivo de detectar la presencia de arquetipos urbanos y probar su transcendencia en narraciones transmedia. Se trata de una investigación alineada con trabajos contemporáneos como el proyecto “Urban Landscape in Video Games” de la

Universidad de Tesalia (Papadopoulos, 2011), o los desarrollos liderados por revista *Presura* en el estudio social, político y artístico del videojuego (Venegas, 2015).

## 2. EL CASO DE METRO 2033

Games, films and books are all different arts. You can't simply turn book into a film or a game, cause games and films play by their own rules. There's always a 'translation' required, a translation to a new médium (Glukhovsky, 2016).

Dmitry Glukhovsky, escritor y periodista ruso nacido en 1979, publicó la novela *Metro 2033* de forma gratuita en su web personal en el año 2002, con 22 años de edad. Se trata de un autor integrado en las dinámicas de la sociedad de redes y los medios digitales. No es de extrañar que, ante la oferta del estudio de videojuegos A4 Games de desarrollar un título basado en su obra, Glukhovsky no sólo accediera a ello, sino que además aceptase ser parte integral de su desarrollo a nivel de guion, diseño de personajes e inmersión narrativa. Este factor permite considerar *Metro 2033* como un conjunto transmedia y no una mera adaptación. Las novelas y los videojuegos de esta saga toman elementos los unos de los otros de forma consciente, experimentando con distintos modos de narrar un único universo ficticio.

El contexto de *Metro 2033*, a medio camino entre la distopía post-nuclear y la ciencia ficción, se caracteriza por la sencillez de su premisa y la complejidad de las consecuencias que se derivan de ella. Tras la destrucción nuclear de Rusia, los supervivientes de Moscú viven hacinados en la red subterránea de metro, un entramado que en la actualidad cuenta con 200 estaciones diferentes y un trazado de 339 kilómetros de extensión (Gobierno de la ciudad de Moscú, s. f.). El plano del Metro se convierte así en la nueva estructura del mundo conocido, en el que las concepciones de urbano y rural, natural y artificio, humano y ani-

mal, quedan desdibujadas y reconfiguradas. Glukhovsky transforma la infraestructura del transporte público urbano en un esquema cosmogónico coherente, formado a partir de elementos fundacionales específicos sobre los que se hace hincapié de forma metódica e insistente. El acceso a las estaciones, los pasos fronterizos, la materialidad, la iluminación, la separación con la ciudad superior y la reinterpretación de monumentos y símbolos políticos, son todos elementos que aparecen en la narración para mostrar el modo en el que las estaciones se han adaptado para alojar diferentes estructuras sociales, culturales e incluso religiosas.

**FIGURA 1. MERCADO DE POSTALES EN LA ESTACIÓN VDNH - CENTRO PANRUSO DE EXPOSICIONES. METRO 2033 REDUX, (A4 GAMES, 2015A)**



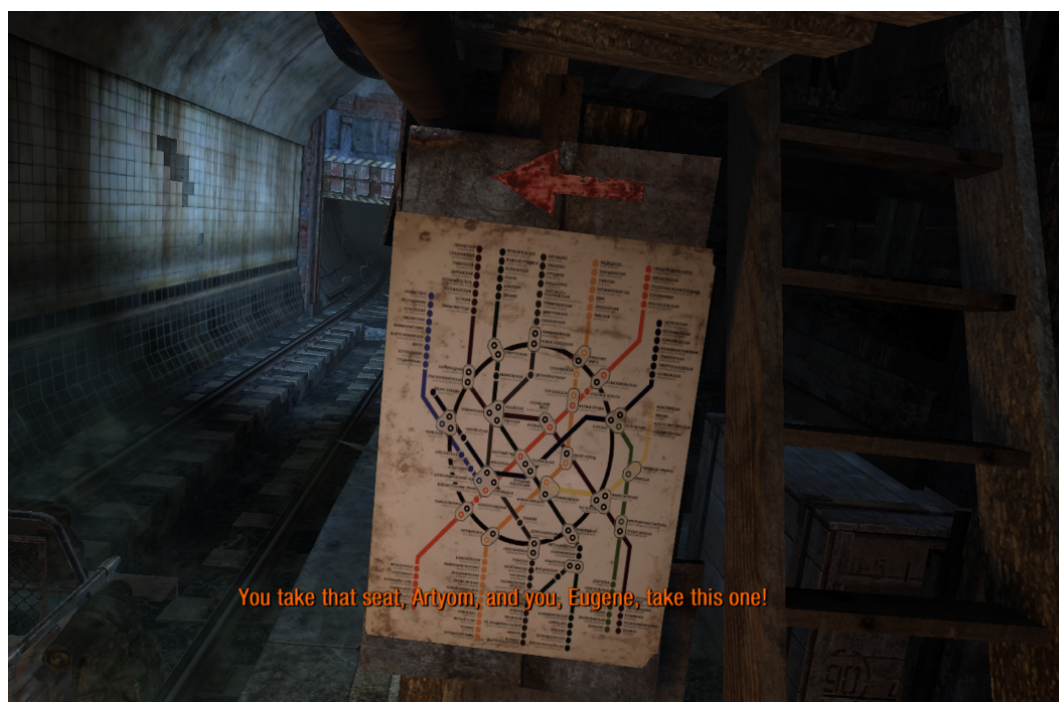
Fuente: Captura de videojuego Metro 2033.

### 3. ARQUETIPOS Y ESQUEMAS FUNDACIONALES

Aunque son muchos los autores dedicados al estudio de la forma urbana fundacional, tratada desde la antigüedad a partir de las ideas de Aristóteles (Saga, 2016), es Joseph Rykwert quien en 1976 sintetizó sus diferentes arquetipos en seis categorías diferentes, nombradas según elementos clave de los ritos fundacionales etrusco y greco-romano (Rykwert, 1976). La propuesta de Rykwert consiste en el uso de estas categorías para el estudio

de fundaciones de muy distinta índole, para relacionar de este modo rituales tan distintos como el mándala indio, los ritos dogones en Mali o la concepción del Gran Plano chino, entre otros. El abanico es amplio y queda abierto a nuevas incorporaciones. Sin embargo, la práctica totalidad de los casos estudiados por este autor son ciudades construidas, por lo que se dejan de lado ciudades pensadas en exclusiva para ser narradas. La propuesta de Metro 2033 incumple esta condición, por lo que se desvincula del criterio de selección de Rykwert aunque es posible utilizar su misma metodología para analizarla.

**FIGURA 2. CAPTURA DE METRO 2033 EN LA QUE APARECE EL PLANO DEL METRO EN PRIMER PLANO. METRO 2033 REDUX (A4 GAMES, 2015A)**



Fuente: Captura de videojuego Metro 2033.

#### **4. TEMPLUM: EL PLANO DEL METRO.**

#### **LA DISPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS. LOS HITOS FUNDACIONALES**

La reconversión de la red de Metro en un espacio habitado y gobernado exige el nacimiento de una estructura simbólica y política. La elección del caso moscovita como contexto para la narración permite su comprensión a través de un diagrama simple: una circunferencia, un grupo limitado de nodos principales en su interior, un número mayor de nodos secundarios exteriores, y una maraña de líneas que los conectan en sentido norte sur. Con estos cuatro elementos -circunferencia, líneas, nodos internos y externos- se compone un esquema básico en su planteamiento pero complejo en su ejecución, de manera que se presenta un trazado final complejo con multitud de tipologías de estaciones, posiciones posibles y excepciones a la regla. El primer elemento destacado en Metro es el círculo: “La Hansa: así se llamaba la confederación de las estaciones de la Línea de Circunvalación. [...] Cada una de sus estaciones formaba una intersección con una de las rutas comerciales” (Glukhovsky, 2009, p.26).

El autor, como fundador omnisciente, da un carácter comercial/industrial a toda la red de circunvalación y le

otorga importancia en tanto conecta todas las estaciones que comunican el exterior con el interior. De este modo la circunferencia se convierte en un límite, sus nodos en puertas, su interior en espacios principales y sus líneas exteriores en capilares servidores. Los bienes primarios, que proceden de las estaciones exteriores, son intercambiados y procesados en las estaciones de la circunvalación, para después ser comercializados de nuevo en las estaciones interiores. Los puntos de intercambio entre interior y exterior son al mismo tiempo plaza comercial, factoría y aduana.

Una vez otorgados estos atributos, Glukhovsky denomina “Hansa” a la línea de circunvalación, en honor a la federación de ciudades comerciales del mar Báltico creada a mediados del siglo XIV. El nombre es una referencia mítica. En un contexto en el que todo rastro del pasado ha sido borrado por la guerra y apenas algunos recuerdan una historia plagada de lagunas, un nombre como Hansa conserva connotaciones de glorias pasadas. Se trata de un espacio reservado para lo exclusivo, lo civilizado, lo controlado y, sobre todo, lo rentable. No cualquiera entra o sale de la Hansa, y si lo hace es con un objetivo claro y bajo unas condiciones legales estrictas. Esta definición aporta al lector/videojugador una idea general de cuál es el primer



elemento que define a la totalidad de la estructura subterránea y cuáles son sus características particulares, así no

conozca los detalles de cada uno de sus túneles y estaciones.

**FIGURA 3. MAPAS DEL METRO EN UN CENTRO DE OPERACIONES MILITARES. METRO LAST LIGHT, (A4 GAMES, 2015B)**



Fuente: Captura de videojuego Metro Last Light.

La práctica de destacar un trazado, caracterizarlo y darle nombre, se repite en el segundo elemento fundacional de Metro 2033: la línea.

El problema más grande y obstáculo más importante para la unificación de ambos arcos era la línea Sokonitcheskaya. [...] La línea Sokonitcheskaya se ha encontrado siempre en una situación especial. Podemos comprobarlo **con una simple mirada al plano**. Por un lado es recta como una flecha. Y por el otro, roja hasta los tuétanos. (Gluikhvsky, 2009, p.26)

Inaugurada en 1935, la Sokonitcheskaya es la línea más antigua del metro de

Moscú. Bajo el sobrenombre de “Línea Roja” cumple el papel de vía principal en el esquema fundacional de Metro 2033. Como una suerte de *Cardus Maximus* subterráneo, marca la orientación norte-sur del esquema y la columna vertebral en torno a la cual se sitúan el resto de elementos. Sus estaciones paran en algunos de los lugares más simbólicos del centro de la ciudad como la Puerta Roja, la Plaza del Mamego o la Lubianka, antigua sede de la KGB.

Gluikhvsky resignifica la Sokonitcheskaya como el lugar de una nueva revolución soviética. Si la Hansa se nutre



del pragmatismo y la efectividad, la Línea Roja muestra el resurgimiento de ideas radicales frente a una situación de crisis global. Aquí los héroes de la revolución rusa son reinterpretados para construir una nueva ideología a partir de jirones de glorias pasadas. Las estaciones de lugares históricos ubicadas en la Línea Roja son el sustrato ideal para ello, ya que fueron cargadas ideológicamente durante el gobierno soviético. El resto de estaciones deberán adaptarse al nuevo orden

impuesto. Como en toda refundación, lo primero que cambia es el nombre: “Las estaciones que tenían nombres neutrales no tardaron en abandonarlos por otros de clara significación ideológica: la Sportivnaya pasó a llamarse Kommunisticheskaya<sup>1</sup>; la Sokolniki, Stalinskaya<sup>2</sup>; y la Prebrazhenskaya Ploschad – donde todo había empezado- en Snamya Revlyut-sii, “Bandera revolucionaria” (Glu-khovsky, 2009, p.27).

**FIGURA 4. SOLDADOS EN UNA DE LA ESTACIONES DE LA LÍNEA ROJA. METRO LAST LIGHT REDUX (A4 GAMES, 2015B)**



Fuente: Captura de videojuego Metro Last Light Redux.

La práctica de dibujar y nombrar/re-nombrar los hitos fundacionales convierte a Glukhovsky en héroe fundador. Oculta su nombre bajo el seudónimo de personajes y figuras míticas de su universo de ciencia ficción, pero tras cada nueva denominación está la mano del autor que explica cada uno

de sus elementos, describe sus características y finalmente les da **un nombre**. De este modo Glukhovsky sigue la tradición de la *conregio*, el primer paso del rito fundacional etrusco:

Para la *conregio*, (el augur/fundador<sup>3</sup>) trazaba sobre el suelo un diagrama con su bastón curvo, el

<sup>1</sup> “Estación comunista”.

<sup>2</sup> “Estación de Stalin”.

<sup>3</sup> Paréntesis del autor.

*lituus*. [...] La *conregio* consistía en delimitar las regiones y en nombrar los hitos que las circundaban, tales como los árboles, a la vez que el augur señalaba cada uno de ellos con su bastón. (Rykwert, 1976, p.37)

Sin embargo, nombrar los elementos no es suficiente. Es necesario ubicarlos en un relato épico, un poema de cortes clásicos que justifique la caracterización de cada elemento. El capítulo primero de *Metro 2033* arranca con la explicación del conflicto político y bélico sucedido en el interior de la red de transportes en los años siguientes a la guerra nuclear, a través del cual se da sentido y estructura a cada una de sus principales facciones “Estalló la tempestad. Una coalición de estaciones anticomunistas, guiada por las dos mitades de la Hansa –resuelta a cerrar el círculo que los rojos mantenían abierto- aceptó el reto” (Glukhovsky, 2009:28).

Una circunferencia dividida por una línea es símbolo de una situación de desequilibrio. Las ramificaciones políticas e ideológicas son consecuencias de un único y elegante conflicto geométrico. ¿Cuál de los dos predomina en la intersección? ¿La línea o la circunferencia? ¿Cómo se relacionará la línea con sus segmentos exteriores? ¿Cómo sobrevive un arco separado de su circunferencia materna? Estas son las preguntas que mueven el conflicto bélico en *Metro 2033*.

La primera guerra entre la Hansa y la Línea Roja finaliza con un acuerdo de paz, responsable de un frágil equilibrio del que surgieron otras facciones y entidades políticas diversas, cada una con su propio relato. Sin embargo, son estos dos primeros gestos fundacionales, el trazado del círculo y la línea, los que otorgan escala y medida al universo subterráneo del *Metro* “¿Alguno de vosotros piensa que el *Metro* es muy grande? Cuando los trenes funcionaban, se podía ir de un extremo a otro en una hora. Hoy en día el viaje a pie dura semanas, y a menudo es imposible llegar al destino” (Glukhovsky, 2009, p.79).

Una vez refundado, el *Metro* ya no puede ser el mismo. Se ha convertido en un diagrama, un dibujo cosmogónico que da sentido al contexto de la narración. De hecho, el plano de las líneas es omnipresente tanto en las obras literarias de *Metro 2033* como en las videojuegos. Se trata de un recurso imprescindible para el lector/jugador, que debe tener en cuenta las relaciones entre líneas y estaciones para comprender el desarrollo de la acción. La mirada del lector primerizo, así como la del protagonista de la novela, posee en un principio los ojos de un turista que atiende a una versión estilizada y simplificada del *Metro* real de Moscú a principios del siglo XXI, que no ha sido actualizado con las consecuencias

del conflicto original círculo/línea y otros enfrentamientos posteriores. El drama narrativo se encuentra en la distancia entre ese entramado original, el esquema de su refundación y la complejización de su crecimiento posterior. Así, los antiguos operarios del Metro aparecen como personajes sacrosantos, capaces de comprender el metro como un mecanismo único “Aquel hombre entendía el Metro de acuerdo con otra perspectiva, una perspectiva propia y más antigua” (Glukhovsky, 2009, p.174).

Por el contrario, aquellos exploradores que se han adentrado en los pasadizos y secretos del Metro dan por hecho que la red ya no es la misma, y que por tanto debe ser estudiada a partir de una nueva visión:

Esos planos mienten. Se imprimieron mucho antes de que todo ocurriera. En ellos aparecen líneas que no se llegaron a terminar, y estaciones que se vinieron abajo y sepultaron a cientos de personas inocentes. No dicen nada de los terribles peligros que acechan a lo largo del camino, y que hacen que muchas de las rutas no sean transitables. Ese plano es estúpido e ingenuo como un niño de tres años. (Glukhovsky, 2009:123)

De este modo la refundación de la red de transportes como entramado urbano en Metro 2033 puede entenderse como una sucesión de cuatro acciones

específicas: trazar, significar, nombrar, mitificar. Son prácticas herederas de la historia antigua que, aplicadas a un contexto de ciencia ficción videojugable, demuestran su capacidad para cargar el espacio arquitectónico de densidad narrativa.

## **5. MUNDUS: LAS ESTACIONES. LA SIMBOLOGÍA POLÍTICA. LAS PIEZAS DEL TABLERO**

El segundo elemento destacado en la refundación es el *mundus*. Hace referencia al espacio central, al lugar físico de la fundación donde se realizan los rituales pertinentes y se establecen las bases materiales de la estructura política. En Metro 2033 los primeros gestos fundacionales generan espacios sin centro. El círculo de la Hansa es hueco. Genera tensiones hacia un interior que no le pertenece. En su recorrido hay diversas estaciones con diferentes niveles de importancia, entre las que no destaca una cabeza clara. En el caso de la Línea Roja la jerarquía está más definida que en la Hansa, con estaciones a las que se les otorga roles específicos comandados desde aquella en la que se ubica su gobierno, que sin embargo no tiene un papel claro como capital. Si bien el relato de la revolución comunista en Metro tiene un

punto de origen claro<sup>4</sup>, su descripción detallada no es necesaria para comprender el trazado simbólico de la Línea Roja.

Una vez dispuesto el esquema fundacional de la red, los centros fundacionales de Metro corresponden a la constelación de estaciones ubicadas en torno suyo. Cada una de las estaciones sí que posee su propio relato mitológico y político, a modo de ciudades estado independientes cuya identidad es definida por el Glukhovsky de manera sistemática. Estos centros se definen a partir de prácticas rituales locales, códigos legales y realidades materiales, en claro contraste con la explicación de la Hansa y la Línea Roja, ligadas a la estructura general del territorio.

Según la tradición clásica, el mundus es el pozo circular excavado en el centro de la ciudad para albergar una ofrenda fundacional (Rykwert, 1976: 145), que según el caso podía consistir en tierras, semillas, un sacrificio de sangre o incluso un documento legal. El pozo se tapaba con una piedra y quedaba cerrado mediante rituales periódicos, pues se consideraba un punto de conexión entre lo humano y el más allá. Sobre el pozo se colocaba un altar ardiente, un “hogar” relacionado con el

fuego doméstico que cada familia albergaba en su vivienda, conectado a su vez con el culto a los ancestros.

Se excavó un hoyo hasta llegar a suelo firme, y se depositaron frutos en el fondo, junto con tierra de los campos vecinos. Se tapó de nuevo el hoyo y un altar se puso encima. Y sobre este nuevo hogar se encendió el fuego.

Ovid., *Fasti*, IV, 819.

El fuego del hogar aparece representado repetidas veces en Metro 2033, como espacio de unión entre extraños. Tanto en la novela como en el videojuego, el primer capítulo presenta a su protagonista en un puesto fronterizo, manteniendo una conversación alrededor de una hoguera. El carácter simbólico del fuego del altar fundacional es patente en esta situación, en la que los personajes reivindican su carácter de supervivientes civilizados frente a la hostilidad de la red de Metro. La estación se define como el lugar del refugio, mientras que el Metro queda “más allá”. Estación y red se entienden como entidades separadas:

Se hizo un pesado y opresivo silencio. Se acercaron todavía más a la hoguera. Los nudosos leños crepitaban las llamas, y de vez en cuando se oía en el túnel, en la lejanía, en el norte, un rumor sordo

---

<sup>4</sup> La estación Prebrazhenskaya Ploschad, renombrada como Snamya Revlyutsii – Bandera de la Revolución.

y cavernoso, como si la red de metro de Moscú hubiera sido el

vientre de un monstruo. (Glukhovsky, 2009, p.36)

**FIGURA 5. CANCIÓN ALREDEDOR DEL FUEGO. METRO 2033. REDUX, A4 GAMES 2015**



Fuente: Captura de videojuego Metro 2033.

La reunión en torno al fuego es tan sólo una de las prácticas rituales recurrentes en Metro 2033. Su interés radica en el modo en que son capaces de conformar la estructura simbólica de entes urbanos y políticos específicos dentro de la red de Metro. El caso más paradigmático de todos ellos es Polis, una suma de estaciones devenidas en ciudad, tanto en su nombre como en su forma:

La Polis se encontraba en el trasbordo más importante del Metro de Moscú, en el cruce de cuatro líneas distintas, y constaba de cuatro estaciones enteras: Alexandrovsky, Sad, Arbatskaya y Biblioteka imeni Lenina. [...] Aquel

gigantesco territorio era el último reducto de la civilización, el último lugar donde vivían hombres y mujeres en número suficiente para que las gentes de provincias que habían estado allí la llamasen “la Ciudad”. (Glukhovsky, 2009, p.83)

En Metro 2033 Polis es el destino del protagonista viajero, una suerte de Ítaca subterránea para el Ulises post-nuclear. Como en la obra de Homero, la llegada al destino previsto no supone el final de la historia pero sí un punto de quiebre, clave para entender su desarrollo. Polis concentra los atributos fundacionales del Metro en un conjunto reducido de estaciones, cuyo orden político se construye simbólicamente.

mente mediante recursos más cercanos a la materialidad y la espacialidad arquitectónica que a conceptos territoriales y de infraestructura. Un primer ejemplo claro es el modo en el que el número de estaciones del conjunto determina el modelo de gobierno utilizado. Las cuatro estaciones de Polis son sedes de cada una de las cuatro castas de conforman su gobierno y su modelo social, inspirado en culturas hindúes. Dos de esas castas son consi-

deradas superiores, la Kshatriya dedicada a la defensa militar, y los Brahmanes especializados en investigación tecnológica y el estudio de la historia. Las dos castas inferiores son la Vashiya, conformada por mercaderes, y la Shudra, compuesta de sirvientes y mayordomos. Aunque en la novela se explica que cada habitante de la Polis puede elegir a los 18 años a que casta pertenece, las razones por las que un aspirante escogería una casta menor no son claras.

**FIGURA 6. POLIS, METRO 2033 REDUX (A4 GAMES, 2015A)**



Fuente: Captura de videojuego Metro 2033.

La relación con el mundo exterior es clave en el ejemplo de la Polis. Su situación privilegiada bajo la Gran Biblioteca de Moscú facilita los recursos necesarios para el desarrollo de la casta de los estudiosos. Un caso similar es el de las estaciones bajo la Universidad Estatal de Moscú, un segmento separado de la Línea Roja y del resto de la red tras el derrumbe de la

Vorobey Gory. Como en el caso de Polis, la universidad en la superficie ejerce influencia sobre el Metro y determina tanto las aspiraciones como el modelo de gobierno de este conjunto “Se dice que allí el poder se encuentra en manos de personas cultas. Un rector gobierna las tres estaciones que se encuentran hasta el final de la línea, y que éstas tienen un decano en cada



una. También se cuenta que en esa zona la ciencia sigue avanzando” (Glukhovsky, 2009, p.172).

**FIGURA 7. BIBLIOTEKA IM. LENINA**



Fuente: Fotografía de Kirill Kudryavtsev, 2013.

La división política a partir del número de estaciones de un conjunto no es exclusiva de la Polis. Un caso paradigmático es la Kitay-gorod, un conjunto de dos estaciones iguales compuestas en espejo, controladas por dos bandas criminales que conviven gracias a un frágil acuerdo de paz. “En la Kitay-gorod no hay gobierno. Se halla bajo el control de dos bandas. En esta mitad de la estación mandan los hermanos eslavos. Toda la escoria de la línea Kaluzhsko-Rizhskaya se ha reunido aquí. Todos ellos son asesinos y bandidos” (Glukhovsky, 2009, p.154).

Otro tipo de división gubernamental en Metro es el de las estaciones que conectan con la línea circular. Muchas de ellas son estaciones duales, de las cuales sólo la interior posee vías de circunvalación. En la mayoría de estos casos la estación interior está controlada por la Hansa, mientras que la exterior posee un gobierno subsidiario, protegido por la confederación comercial pero fuera de ella. Un ejemplo llamativo es el de la Paveletskaya, una estación doble cuya mitad de la Hansa está fortificada, mientras que la otra



mitad está abierta al exterior sin ningún tipo de puerta protectora, expuesta a los peligros de la radiación.

Las estructuras de asociaciones entre estaciones, a menudo fruto de la precariedad, son una herramienta común en la narrativa de Glukhovsky para mostrar cómo diferentes grupos sociales y políticos reaccionan ante las situaciones límites características de Metro. A la alianza idealista de Polis se contraponen pactos de conveniencia como el de la Kitay Gorod y servidumbres como el protectorado liberalista de la Hansa, en los cuales se combinan ideas de gobernanza, política, legalidad y estructura espacial. Cada una de estas características se plasma de distinta manera en las estaciones del Metro y sus habitantes, cuyo único distintivo reconocido a nivel inter-estacional es su pasaporte y el lugar en el que éste fue expedido. Ser habitante del Metro y no poder demostrar la estación de origen es quedar al margen de la sociedad. La estación se convierte así en tierra patria, lugar de origen del orden social y familiar semejante al de las culturas clásicas: “También esta es la tierra de mis padres, *terra patrum*, patria; esta es mi patria, pues aquí están los *manes* de mi familia” (Fustel de Coulanges, 1864:167). El destierro, la pena de quedar sin tierra, es por tanto una condena a la ilegalidad y el desconocimiento “Se castigaban con

el destierro los robos, los sabotajes y el incumplimiento deliberado de la obligación de trabajar. [...] sus autores solían ser siempre forasteros” (Glukhovsky, 2009, p.59).

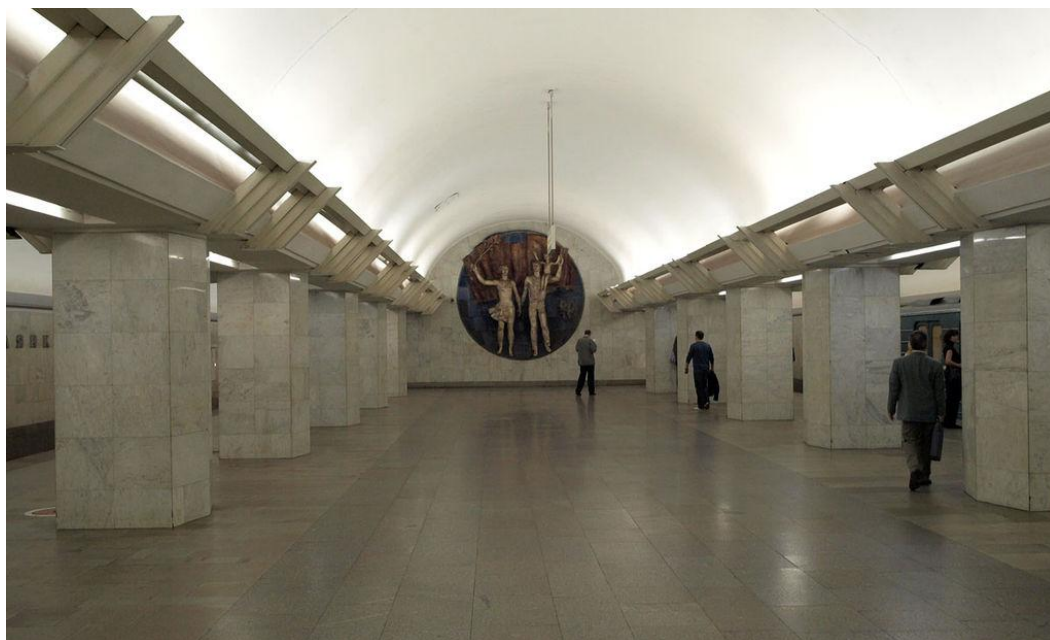
La estación deviene en el lugar del que emana la legalidad. Su espacialidad es descrita como una estructura simbólica, compuesta de una serie de elementos finitos que se repiten de forma constante. El primero de ellos es la luz, omnipresente en cada una de las descripciones de estaciones, viviendas y otros lugares. En Metro la luz es la constructora de espacios por excelencia, ya que no existe si no es de manera artificial. Ningún color, ninguna estancia ni ningún túnel existe si no es dibujado e iluminado apropiadamente. Del mismo modo el protagonista de Metro es presentado como un héroe de clase media a partir de la iluminación. La VDKNh, su estación de origen, puede permitirse el privilegio de no frente a hogueras perpetuas, pero no alcanza el nivel de estaciones que más tienen que ver con palacios y leyendas que con la realidad:

Igual que el resto de estaciones, la VDNKh no disponía de mucha corriente eléctrica. Los humanos vivían su tercera década en aquel lugar con la purpúrea iluminación de emergencia; tan solo en los «alojamientos privados» —tiendas o habitaciones— se empleaban todavía las bombillas de siempre. Sin embargo, quedaban

algunas estaciones ricas que podían permitirse el lujo de emplear verdaderas lámparas de vapor de mercurio. Circulaban leyendas al respecto, y los habitantes de las estaciones apartadas, y

abandonadas de la mano de Dios, tenían como máximo deseo llegar hasta allí para poder contemplar con sus propios ojos el milagro. (Glukhovsky, 2009, p.40)

**FIGURA 8. ESTACIÓN PALLYANKA EN LA ACTUALIDAD**



Fuente: Fotografía por NVO. Wikimedia commons, 2008.

En el extremo contrario están las estaciones civilizadas, aquellas donde aún no se ha abandonado la idea de “progreso”, tal y como la describe el autor. La palabra “palacio” se utiliza a menudo para describirlas, tanto para denotar espectacularidad como para dibujar una imagen desgastada en la que aún pueden identificarse rastros de glorias pasadas. En estas descripciones reaparece la iluminación como elemento determinante, acompañado de otros elementos como la materialidad, la estructura y las referencias a mitos eslavos y grecorromanos.

La Paveletskaya de la Hansa producía una sensación muy extraña: el techo era bajo, no había columnas, y en cambio el andén tenía accesos tan anchos como los trechos de pared que los separaban. [...] Con todo, no reinaba en ella una atmósfera triste y opresiva como la de la Tverskaya, porque la luz brillaba con una generosidad desacostumbrada, las paredes estaban guarnecidas con sencillos ornamentos, y, a ambos lados de los accesos, se encontraban imitaciones de columnas de la Antigüedad, como en las láminas de *Los mitos de la Grecia antigua*, un libro que de niño le había gustado hojear. (Glukhovsky, 2009, p.222)

**FIGURA 9. ESTACIÓN PAVELETSKAYA EN EL SISTEMA METRO DE MOSCÚ**



Fuente: Alex 'Florstein' Fedorov. Wikimedia Commons. 2016.

## 7. CONCLUSIÓN

La conjunción de elementos arquetípicos hacen de Metro una obra basada en conceptos clásicos de la fundación de ciudades. Glukhovsky describe los espacios y las acciones de forma metódica, consciente, mediante la alusión a un número de elementos determinados en un orden jerárquico claro. Territorio, política, gobierno, costumbres, iluminación y estructura espacial son las categorías con base en las cuales se forma la idea de lugar en Metro. A esta lista se suman otros arquetipos como el límite, la puerta o la torre, que no han sido cubiertos en este artículo.

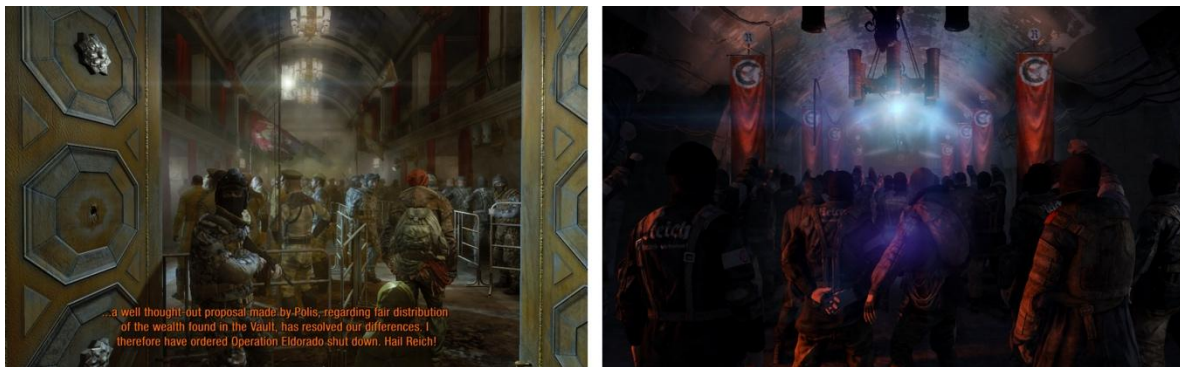
Por otro lado, Metro 2033 muestra cómo la diferencia entre pueblos y lugares es

más evidente en situaciones de conflicto. El poder bélico de facciones enfrentadas se muestra mediante diferentes formas urbanas, coherentes con las estructuras políticas que las respaldan. En la Política de Aristóteles se dice “Respecto de los lugares fortificados, a todos los regímenes no les conviene lo mismo” (II, 8, 1); a lo que es posible añadir: “gran parte del poder de estos regímenes reside en la demostración pública de sus diferencias”. La decisión de tomar estos elementos para describir la forma de la ciudad y su relación con las políticas y su enfrentamiento, denota la intencionalidad consciente del autor de repensar la idea de ciudad como un concepto ligado a la identidad de los pueblos. El título de la obra, Metro 2033, se convierte en una fina ironía. La

cuarta guerra mundial no sólo se lucha “con palos y piedras”, sino que además tiene lugar en espacios urbanos que también regresan a ideas antiguas “El orden que reinaba en la estación era perfecto. [...] De hecho, la Smolenskaya no daba la sensación de

estar habitada. De alguna manera le recordaba a Artyom una ilustración de un libro de historia en el que estaba dibujado un campamento de legionarios romanos” (Glukhovsky, 2009, p.327).

**FIGURA 10. CONTRASTE ENTRE DOS ESTACIONES DE AGRUPACIONES POLÍTICAS OPUESTAS. METRO LAST LIGHT REDUX, 4A GAMES (2015)**



Fuente: Captura de videojuego Metro Last Light Redux.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A4 Games. (2010). *Metro 2033*. THQ.  
A4 Games. (2013). *Metro Last Light*. THQ.  
A4 Games. (2015a). *Metro 2033 Redux*.  
A4 Games. (2015b). *Metro Last Light Redux*.  
Aristóteles. (2005). *Política*. Madrid: Instituto de Estudios Políticos.  
Foster and Partners, F. + P. /. (2014). Masdar City | Foster + Partners. Recuperado 4 de enero de 2018, a partir de <https://www.fosterandpartners.com/es/projects/masdar-city/>

Fustel de Coulanges, N. D. (1864). *La ciudad antigua*. Madrid: Editorial Plus Ultra.  
Glukhovsky, D. (2009). *Metro 2033*. Timunmas. Recuperado a partir de 9788448039806  
Glukhovsky, D. (2016, noviembre). Dmitry Glukhovsky Subreddit. Recuperado 3 de enero de 2018, a partir de [https://www.reddit.com/r/books/comments/5hyvwa/im\\_dmitry\\_glukhovsky\\_the\\_author\\_of\\_metro\\_2033/](https://www.reddit.com/r/books/comments/5hyvwa/im_dmitry_glukhovsky_the_author_of_metro_2033/)  
Gobierno de la ciudad de Moscú. (s. f.). Московский

метрополитен. Recuperado 6 de enero de 2018, a partir de <http://www.mosmetro.ru/>

Mumford, L. (1966). *La ciudad en la historia: sus orígenes, transformaciones y perspectivas*. Buenos Aires: Infinito, 1966. Recuperado a partir de <http://ezproxy.unian-des.edu.co:8080/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cab00683a&AN=udla.48579&lang=es&site=eds-live&scope=site>

Papadopoulos, S. (2011). Urban Landscapes in Video Games – Representations and Spatial Narratives. Recuperado 6 de enero de 2018, a partir de <http://www.arch.uth.gr/urban-landscapesinvideogames/>

Rykwert, J. (1976). *La idea de ciudad: antropología de la forma urbana en el mundo antiguo*. Madrid: Hermann Blume.

Saga, M. (2016, enero 23). *Granada Des-Granada: Raíces legales de la forma urbana morisca e hispana* (Tesis de Maestría). Universidad de Los Andes, Bogotá D.C. Recuperado a partir de <http://repositorio.unian-des.edu.co/xmlui/handle/1992/58>

46;jsessionid=876DED77A106924E630CD683BCB86AD2

Venegas, A. (2015, julio 27). Metro: Last Light. *Homme Homini Lupus. Presura: videojuegos, cultura, sociedad*, (3), 50-65.

#### **PARA CITAR ESTE ARTÍCULO:**

Saga, M. (2018). Arquetipos fundacionales en Metro 2033: Estructuras territoriales y centros urbanos. *Collectivus, Revista de Ciencias Sociales*, 5(1), 121-136.

DOI: <http://dx.doi.org/10.15648/Coll.1.2018.9>

**Recibido: 2/10/2017**  
**Aprobado: 2/11/2017**